

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *CROSSWORD*  
*PUZZLE* PADA PEMBELAJARAN AL-QUR'AN HADITS DI  
MTS DARUL HUDA BANDAR LAMPUNG**

**Skripsi**

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan memenuhi Syarat-syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S,Pd)  
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

**Oleh:**

**Annisa Alita Kurniawati**

**NPM: 1711010189**

**Jurusan : Pendidikan Agama Islam**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1442 H / 2021 M**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *CROSSWORD*  
*PUZZLE* PADA PEMBELAJARAN AL-QUR'AN HADITS DI  
MTS DARUL HUDA BANDAR LAMPUNG**

**Skripsi**

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan memenuhi Syarat-syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S,Pd)  
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

**Annisa Alita Kurniawati**

**NPM: 1711010189**

**Jurusan : Pendidikan Agama Islam**

Pembimbing I : Dra. Uswatun Hasanah, M.Pd.I

Pembimbing II : Ida Fiteriani, M.Pd

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNNG  
1442 H / 2021 M**

## ABSTRAK

Dilakukannya penelitian ini dengan tujuan mengembangkan media pembelajaran Crossword Puzzle materi Al-Qur'an dan Hadits sebagai Pedoman Hidupku pada mata pelajaran Al-Qur'an dan Hadits. Media pembelajaran crossword puzzle ini dibuat untuk mempermudah kegiatan belajar mengajar guru dan peserta didik. Dengan adanya media pembelajaran crossword puzzle ini peserta didik lebih antusias dalam belajar dan menarik minat belajar peserta didik.

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE dengan tahap Analisis, Desain, Development (Pengembangan), Implementasi, dan Evaluasi. Validasi ahli yaitu uji coba kelayakan media pembelajaran Crossword Puzzle dilakukan oleh 3 Ahli Materi, 3 Ahli Media dan uji coba lapangan kelas kecil 10 orang serta kelas besar 21 orang peserta didik MTs Darul Huda Bandar Lampung.

Berdasarkan tahap-tahap ini, maka dapat disimpulkan media pembelajaran crossword puzzle memperoleh rata-rata skor 4,52 dari ahli materi yang termasuk dalam kategori sangat layak, penilaian dari ahli media mendapat rata-rata skor 4,44 yang termasuk dalam kategori sangat layak. Penilaian pada uji coba yang dilakukan oleh kelas kecil memperoleh rata-rata skor 4,22 yang termasuk dalam kategori sangat layak, sedangkan uji coba yang dilakukan oleh kelas besar memperoleh rata-rata skor 3,98 yang termasuk dalam kategori layak.

Hal ini menunjukkan media pembelajaran crossowrd puzzle sangat layak digunakan sebagai media pebelajaran karena penggunaannya yang praktis dan mudah digunakan untuk belajar dimana saja dan kapan saja.

**Kata kunci:** *Crossword Puzzle*, Media Pembelajaran, Al-Qur'an dan Hadits.

## SURAT PERNYATAAN

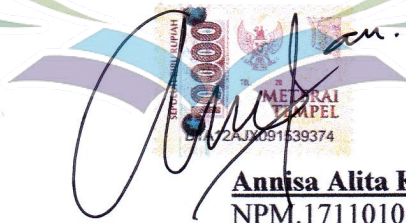
Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Annisa Alita Kurniawati  
NPM : 1711010189  
Jurusan/Prodi : Pendidikan Agama Islam  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Pada Pembelajaran Al-Qur’an Hadits di MTs Darul Huda Bandar Lampung” adalah benar-benar merupakan hasil karya penyusun sendiri, bukan duplikasi ataupun suduran dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam *footnote* atau daftar rujukan. Apabila dilain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, 28 April 2021  
Penulis,



**Annisa Alita Kurniawati**  
NPM.1711010189



**KEMENTERIAN AGAMA  
UIN RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 Telp (0721) 703260

**PERSETUJUAN**

**Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Crossword  
Puzzle Pada Pembelajaran Al-Qur'an Hadits di  
MTs Darul Huda Bandar Lampung.**

**Nama : Annisa Alita Kurniawati**

**NPM : 1711010189**

**Jurusan : Pendidikan Agama Islam**

**Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan**

**MENYETUJUI**

**Untuk dimunaqasyahkan dan dipertahankan dalam Sidang  
Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN  
Raden Intan Lampung**

**Pembimbing I**

**Pembimbing II**

**Dra. Uswatun Hasanah, M.Pd.I**

**NIP. 196812051994032001**

**Ida Fiteriani, M.Pd**

**NIP. 198206242011012004**

**Mengetahui,**

**Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam**

**Drs. Sa'idy, M. Ag**

**NIP. 196603101994031007**





**KEMENTERIAN AGAMA  
UIN RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 Telp (0721) 703260

**PENGESAHAN**

**Skripsi dengan Judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN CROSSWORD PUZZLE PADA PEMBELAJARAN AL-QUR'AN HADITS DI MTS DARUL HUDA BANDAR LAMPUNG, Disusun oleh ANNISA ALITA KURNIAWATI, NPM: 1711010189, Program Studi: Pendidikan Agama Islam. Telah di Ujikan dalam sidang Munaqosyah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan pada Hari/Tanggal : Senin, 05 Juli 2021**

**TIM PENGUJI**

**Ketua : Drs. Sa'idy, M. Ag**

**Sekretaris : Rudy Irawan, S.Pd.I, M.S.I**

**Penguji Utama : Farida, S.KOM., MMSI**

**Penguji Pendamping I : Dra. Uswatun Hasanah, M.Pd.I**

**Penguji Pendamping II : Ida Fiteriani, M.Pd**



**Mengetahui,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**

**Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd**  
**NIP. 196408281988032002**

## MOTTO

وَيَوْمَ نَبْعَثُ فِي كُلِّ أُمَّةٍ شَهِيدًا عَلَيْهِمْ مِّنْ أَنْفُسِهِمْ وَجِئْنَا بِكَ شَهِيدًا  
عَلَى هَؤُلَاءِ وَنَزَّلْنَا عَلَيْكَ الْكِتَابَ تِبْيَانًا لِّكُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً  
وَبُشْرَى لِّلْمُسْلِمِينَ ﴿٨٩﴾

Artinya: “Dan (ingatlah) pada hari (ketika) Kami bangkitkan pada setiap umat seorang saksi atas mereka dari mereka sendiri, dan kami datangkan engkau (Muhammad) menjadi saksi atas mereka. Dan kami turunkan Kitab (Al-Qur'an) kepadamu untuk menjelaskan segala sesuatu, sebagai petunjuk, serta rahmat dan kabar gembira bagi orang yang berserah diri (Muslim)”<sup>1</sup>

*Tetap berbuat baik, walaupun tidak diperlakukan dengan baik.*

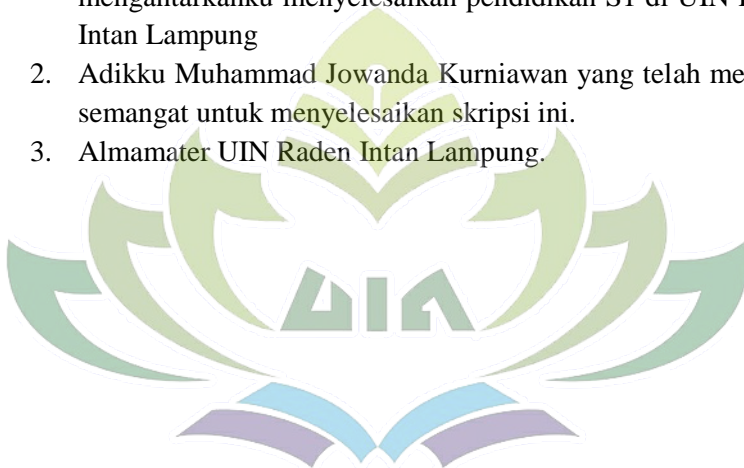
---

<sup>1</sup> Departemen Agama RI, *Terjemah dan Tafsir Al-Qur'an*, (Bandung: Fa SUMATRA, 1976). h.579.

## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah puji syukur kehadiran Allah swt yang telah memberikan kesehatan kelancaran dalam menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya, dengan penuh rasa syukur dan tulus ikhlas maka skripsi ini kupersembahkan kepada :

1. Ayahanda Wawan Kurniawan dan Ibu Windawati yang telah banyak berjuang memberikan dukungan moral dan materi. Memberikan motivasi serta selalu mendoakan untuk keberhasilan. Terimakasih untuk untaian doa yang mengiringi setiap langkahku dengan kasih sayang hingga mengantarkanku menyelesaikan pendidikan S1 di UIN Raden Intan Lampung
2. Adikku Muhammad Jowanda Kurniawan yang telah memberi semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Almamater UIN Raden Intan Lampung.





## RIWAYAT HIDUP

Nama penulis Annisa Alita Kurniawati, lahir pada tanggal 16 Maret 2000 di Bandar Lampung. Usia penulis 21 tahun, Ayah bernama Wawan Kurniawan dan Ibu bernama Windawati. Saya anak peratama dari dua bersaudara. Nama adik saya Muhammad Jowanda Kurniawan. Alamat rumah di Perum Puri Tirtayasa Indah Blok E2 NO. 7, Kelurahan Sukabumi Indah, Kecamatan Sukabumi, Kota Bandar Lampung.

Riwayat pendidikan TK Dewi Sartika sampai 2005, SDN 1 Sukabumi Indah Bandar Lampung tamat pada tahun 2011, MTsN 2 Bandar Lampung tamat pada tahun 2014, SMA Utama 2 Bandar Lampung tamat pada tahun 2017. Dan penulis melanjutkan kuliah di UIN Raden Intan Lampung jurusan Pendidikan Agama Islam.

Pada saat SD penulis mengikuti kegiatan ekstrakurikuler Taekwondo sampai kelas 5, pada saat MTs penulis mengikuti kegiatan ekstrakurikuler Kader Kesehatan Remaja, penulis banyak mengikuti kegiatan seminar seperti seminar kesehatan reproduksi, seminar anti narkoba dari POLRESTA Bandar Lampung, dan kunjungan ke RSJ. Selanjutnya pada saat SMA penulis menjadi Ketua OSIS di SMA Utama 2 Bandar Lampung, penulis juga aktif dalam kegiatan PKBI selama SMA, mengikuti seminar Advokasi I di PKBI Bandar Lampung.

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur kehadiran Allah SWT, atas segala limpahan rahmat dan hidayahnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini sesuai dengan yang diharapkan. Sholawat seiring salam semoga selalu tercurah kepada Nabi Muhammad Saw, yang selalu kita nantikan syafaatnya di akhir kelak. Skripsi yang penulis angkat berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* pada Pembelajaran Al-Qur’an Hadits di MTs Darul Huda Bandar Lampung”**. Merupakan tugas akhir study untuk melengkapi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S,Pd) dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.

Tersusunnya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan koma arahan dan bimbingan semua pihak, dalam kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih koma terutama kepada :

1. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung berserta jajarannya;
2. Bapak Drs. Sa’idy, M.Ag dan Ibu Farida,S.KOM.,Mmsi selaku ketua dan sekretaris prodi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
3. Ibu Dra. Uswatun Hasanah, M.Pd.I selaku pembimbing satu dan ibu Ida Fiteriani, M.Pd selaku pembimbing dua yang selalu memberikan arahan bimbingan dan motivasi dari awal penyusunan sampai dengan penyelesaian skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu dosen Pendidikan Agama Islam yang telah memberikan saran dan bimbingannya koma sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Kepada Bapak dan Ibu petugas Perpustakaan Tarbiyah dan Perpustakaan Pusat UIN Raden Intan Lampung yang telah memberikan bantuan dan arahan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
6. Kepada Bapak dan Ibu MTs Darul Huda Bandar Lampung yang telah memberikan izin dan berkenan membantu sehingga skripsi ini selesai

7. Kepada murid-murid MTs Darul Huda Bandar Lampung yang telah memberikan respon dan suport yang baik.
8. Kevin Marsidi, Devi Susmarini, Annisa Paulia, Zulfa Indana, Ina Nuraiyini, Yulinda Tri, Ardo Utama, Dean Mora, sahabat yang telah memberikan banyak bantuan dan wawasan selama masa perkuliahan di kampus dan menyelesaikan skripsi ini.
9. Teman-teman Pendidikan Agama Islam angkatan 2017 khususnya Kelas F Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah memberikan dukungan kepada saya serta teman-teman semua yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.
10. Kepada semua pihak yang tidak bisa disebutkan namanya satu persatu telah berjasa membantu menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang berlipat ganda kepada kalian semua. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna dan banyak kekurangan, hal ini disebabkan karena masih terbatasnya ilmu dan teori penulis yang dikuasai. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca demi kebaikan dan kesempurnaan karya penulis di kemudian hari. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis dan bagi para pembaca,

Bandar Lampung 21 Maret 2021  
Penulis

**Annisa Alita Kurniawati**  
NPM. 1711010189

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
ABSTRAK.....	ii
SURAT PERNYATAAN ORISINILITAS.....	iii
HALAMAN PERSERTUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
RIWAYAT HIDUP.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Penegasan Judul.....	1
B. Latar Belakang Masalah.....	2
C. Identifikasi Masalah dan Batasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah.....	9
E. Tujuan Pengembangan.....	10
F. Manfaat Pengembangan.....	10
G. Penelitian yang Relevan.....	11
H. Sistematika Penulisan.....	13
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>15</b>
A. Media Pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i> .....	15
1. Media Pembelajaran.....	15
2. Pengertian Media Pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i> .....	17
3. Manfaat Media Pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i> .....	20
4. Kelebihan dan Kekurangan.....	21
5. Media Pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i> berbasis <i>Website</i> .....	23
B. Pembelajaran Al-Qur'an Hadits.....	24
1. Pengertian Pembelajaran Al-Qur'an Hadits.....	24
2. Ruang Lingkup Pembelajaran Al-Qur'an Hadits.....	28
3. Tujuan Pembelajaran Al-Qur'an Hadits.....	29
4. Karakteristik Pembelajaran Al-Qur'an Hadits.....	31
C. Teori Tentang Pengembangan Model.....	31



<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>35</b>
A. Desain Penelitian Pengembangan .....	35
B. Tempat dan Waktu Penelitian Pengembangan.....	35
C. Prosedur Penelitian Pengembangan .....	35
D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan .....	40
E. Subjek Uji Coba Penelitian Pengembangan.....	40
F. Teknik Pengumpulan Data.....	40
G. Instrumen Penelitian .....	44
H. Teknik Analisis Data.....	47
 <b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	 <b>51</b>
A. Hasil Penelitian Pengembangan.....	51
1. Tahap Analisis ( <i>Analysis</i> ) .....	51
2. Tahap Desain ( <i>Design</i> ) .....	53
3. Tahap Pengembangan ( <i>Development</i> ) .....	54
4. Tahap implementasi ( <i>Implementation</i> ) .....	64
5. Tahap Evaluasi ( <i>Evaluation</i> ) .....	66
B. Deskripsi dan Analisis Data Hasil Uji Coba.....	67
1. Pengembangan Media Pembelajaran <i>Crossword</i> <i>Puzzle</i> .....	67
2. Kelayakan Media Pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i> .....	70
C. Kajian Produk Akhir .....	73
 <b>BAB V PENUTUP .....</b>	 <b>75</b>
A. Simpulan .....	75
B. Rekomendasi.....	76
 <b>DAFTAR RUJUKAN</b>	
 <b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	kisi-kisi instrumen wawancara penelitian guru Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits MTs Darul Huda Bandar Lampung.....	42
Tabel 3.2	kisi-kisi instrumen untuk Ahli Materi .....	43
Tabel 3.3	kisi-kisi instrumen untuk Ahli Media.....	46
Tabel 3.4	kisi-kisi instrumen untuk Peserta Didik .....	46
Tabel 3.5	ketentuan pemberian skor.....	47
Tabel 3.6	pedoman konversi skor.....	48
Tabel 4.1	hasil validasi ahli materi.....	60
Tabel 4.2	hasil validasi ahli media .....	62
Tabel 4.3	hasil uji coba kelas kecil.....	64
Tabel 4.4	hasil uji coba kelas besar .....	65



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Crossword Puzzle .....	24
Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE .....	63
Gambar 4.1 tampilan halaman daftar dan halaman masuk.....	55
Gambar 4.2 tampilan halaman menu utama .....	56
Gambar 4.3 tampilan halaman materi .....	57
Gambar 4.4 tampilan permainan .....	57
Gambar 4.5 tampilan setelah selesai mengerjakan permainan .....	58
Gambar 4.6 tampilan soal benar dan salah.....	58
Gambar 4.7 tampilan keluar .....	59
Gambar 4.8 diagram batang hasil validasi ahli materi .....	61
Gambar 4.9 diagrama batang hasil validasi ahli media .....	63
Gambar 4.10 diagraman batang hasil uji coba kelas kecil .....	65
Gambar 4.11 diagram batang hasil uji coba kelas besar.....	66



## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Surat Pra-Penelitian
- Lampiran 2 Surat Penelitian
- Lampiran 3 Surat Balasan Penelitian di MTs Darul Huda Bandar Lampung
- Lampiran 4 Daftar Validator Media Pembelajaran Crossword Puzzle
- Lampiran 5 Instrumen wawancara penelitian
- Lampiran 6 Hasil wawancara penelitian
- Lampiran 7 Kiri-kisi Instrumen angket validasi
- Lampiran 8 Lembar Evaluasi untuk ahli materi
- Lampiran 9 Lembar Evaluasi untuk ahli media
- Lampiran 10 Lembar Evaluasi untuk peserta didik
- Lampiran 11 Silabus
- Lampiran 12 Materi Al-Qur'an dan Hadits
- Lampiran 13 Latihan Soal
- Lampiran 14 Hasil Evaluasi Ahli Materi
- Lampiran 15 Hasil Evaluasi Ahli Media
- Lampiran 16 Hasil Respon Peserta Didik
- Lampiran 17 Dokumentasi





# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Penegasan Judul

Untuk memudahkan pemahaman dan menghindari kesalah pahaman dan memaknai judul di atas, maka peneliti perlu menjelaskan istilah-istilah penting dalam skripsi ini, yaitu **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *CROSSWORD PUZZLE* PADA MATA PELAJARAN AL-QUR’AN HADITS DI MTS DARUL HUDA BANDAR LAMPUNG”** dengan demikian akan memperoleh gambaran yang lengkap dan jelas, penjelasan yang dimaksud yaitu:

#### 1. Media Pembelajaran *Crossword Puzzle*

Media pembelajaran *crossword puzzle* adalah permainan yang dapat dijadikan sebuah media pembelajaran yang menyenangkan. Selain itu media pembelajaran *crossword puzzle* juga dapat digunakan sebagai pengulas materi yang lalu. Media pembelajaran *crossword puzzle* dibuat dengan kotak-kotak mendatar dan menurun, tugas peserta didik mengisi kotak-kotak tersebut dengan benar. Pengerjaannya bisa secara individu ataupun kelompok. Dalam penelitian ini media pembelajaran *crossword puzzle* yang dimaksudkan adalah *crossword puzzle* berbasis *website*.

#### 2. Mata Pelajaran Al-Qur’an Hadits

Al-Qur’an Hadis adalah bagian dari mata pelajaran pendidikan agama islam yang diberikan untuk memahami dan mengamalkan Al-Qur’an sehingga mampu membaca dengan fasih, menerjemahkan, menyimpulkan isi kandungan, menyalin dan menghafal ayat-ayat yang terpilih serta memahami dan mengamalkan hadis-hadis pilihan sebagai pendalaman dan perluasan kajian dari pelajaran Al-Qur’an Hadis dari Madrasah Tsanawiyah dan sebagai bekal untuk mengikuti jenjang pendidikan berikutnya.

## B. Latar Belakang Masalah

Sistem Pendidikan Nasional UU No. 20 tahun 2003, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia pendidikan adalah proses perubahan sikap, tingkah laku seseorang, kelompok, sekelompok orang, dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Menurut Harahap mengemukakan bahwa pendidikan adalah usaha secara sengaja dari orang dewasa untuk meningkatkan kedewasaan si anak, yang artikan mereka mampu memikul tanggung jawab moril dari segala perbuatannya.<sup>1</sup>

Jadi dapat ditarik kesimpulan Pendidikan adalah usaha secara sadar dan terencana yang terjadi antara pesera didik dan pendidik untuk sebuah proses pendewasaan diri agar pesera didik tumbuh dimasyarakat dengan memiliki tanggung jawab moril dari segala perbuatannya. Tujuan pendidikan adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, sehat, cakap. Kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan sebagai usaha sadar dan terencana menunjukan bahwa pendidikan adalah sebuah proses yang disengaja dan dipikirkan secara matang agar peserta didik aktif dalam mengembangkan potensi dirinya, hal ini dapat kita persempit istilah pendidikan menjadi pembelajaran. Menurut

---

<sup>1</sup> Chairul Anwar, *Hakikat Manusia dalam Pendidikan*. (Yogyakarta: SUKA-Pers.2019), h. 66

Bafadal (2005) pembelajaran dapat diartikan sebagai segala usaha atau proses belajar mengajar yang efektif dan efisien.

Sejalan dengan itu jogiyanto juga berpendapat pembelajaran dapat di definisikan sebagai suatu proses yang mana suatu kegiatan berasal atau berubah lewat reaksi suatu situasi yang dihadapi dan karakteristik-karakteristik dari perubahan tersebut tidak dapat dijelaskan berdasarkan kecenderungan-kecenderungan reaksi asli, kematangan atau perubahan-perubahan sementara.

Tujuan pembelajaran adalah untuk memperoleh pengetahuan dengan suatu cara yang dapat melatih kemampuan intelektual para peserta didik dan merangsang keingin tahuan serta memotivasi kemampuan mereka. (Dahar).<sup>2</sup> Menurut Arasyid proses belajar mengajar dilakukan di sekolah memiliki dua unsur yang sangat penting untuk keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran kedua unsur tersebut adalah metode pembelajaran dan media pembelajaran.

Salah satu keefektifan dalam proses belajar mengajar juga didukung dengan adanya media pembelajaran yang sesuai, agar interaksi antara guru dan peserta didik berjalan dengan baik dan informasi yang disampaikan dapat diterima oleh peserta didik, guru perlu mengembangkan media yang berinovasi dan bervariasi, guru dapat mengembangkan media konvensional dengan media yang baru, untuk menimbulkan rangsangan tertentu kearah keinginan untuk belajar. Sebelum menggunakan media yang baru guru harus menguasai tentang media tersebut terlebih dahulu agar informasi yang ingin disampaikan dapat tersampaikan dengan baik.

---

<sup>2</sup> *Ibid*, h. 69

Media pembelajaran ini berkaitan dengan Q.S An-Nahl ayat 89:

وَيَوْمَ نَبْعَثُ فِي كُلِّ أُمَّةٍ شَهِيدًا عَلَيْهِمْ مِّنْ أَنْفُسِهِمْ وَجِئْنَا بِكَ شَهِيدًا عَلَىٰ هَؤُلَاءِ وَنَزَّلْنَا عَلَيْكَ الْكِتَابَ تِبْيَانًا لِّكُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً وَبُشْرَىٰ لِلْمُسْلِمِينَ (٨٩)

Artinya: “Dan (ingatlah) pada hari (ketika) Kami bangkitkan pada setiap umat seorang saksi atas mereka dari mereka sendiri, dan kami datangkan engkau (Muhammad) menjadi saksi atas mereka. Dan kami turunkan Kitab (Al-Qur’an) kepadamu untuk menjelaskan segala sesuatu, sebagai petunjuk, serta rahmat dan kabar gembira bagi orang yang berserah diri (Muslim)”.<sup>3</sup>

Ayat diatas berkaitan dengan manusia untuk membuat media pembelajaran agar mempermudah dalam menyampaikan materi pembelajaran. Sebagaimana Allah menurunkan Al-Qur’an kepada umat Muslim melalui Nabi Muhammad yang digunakan sebagai pedoman hidup. Media pembelajaran *crossword puzzle* ini termasuk dalam kriteria media pendidikan, hal ini dikarenakan media ini sangat simpel dan fleksibel, selain itu media *crossword puzzle* ini juga bisa diakses kapan saja dan dimana saja karena dibuat dengan menggunakan *website*.

Media pembelajaran *crossword puzzle* ini memiliki kelebihan dalam pembelajaran, selain sifatnya yang khas media pembelajaran *crossword puzzle* ini juga dapat merangsang konsentrasi dan daya saing peserta didik dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran *crossword puzzle* bisa digunakan untuk memberikan evaluasi kepada peserta didik dan dapat dikerjakan secara kelompok maupun individu. Menerapkan media pembelajaran baru pada sebuah proses pembelajaran akan menarik perhatian dan minat belajar peserta didik.

---

<sup>3</sup>Departemen Agama RI, *Terjemah dan Tafsir Al-Qur’an*, (Bandung: Fa SUMATRA, 1976). h.579



*Crossword puzzle* adalah sebuah permainan yang dapat digunakan untuk media pembelajaran, *crossword puzzle* terdiri dari beberapa kotak-kotak putih dengan dua posisi yaitu mendatar dan menurun, diisi dengan satu kata sederhana, kesederhanaan permainan ini dapat menarik perhatian semua orang, karena dapat merangsang konsentrasi dan kreativitas dalam memilih jawaban yang tepat.

Melalui observasi yang dilakukan di MTs Darul Huda Bandar Lampung, menunjukan bahwa saat ini proses pembelajaran yang terjadi khususnya di sekolah MTs Darul Huda Bandar Lampung kelas VII, peserta didik kurang minat belajar Al Qur'an Hadits. Al-Qur'an Hadits merupakan salah satu bagian dari mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, yang memberikan pendidikan untuk memahami dan mengamalkan Al-Qur'an sehingga mampu membaca secara fasih dengan menggunakan hukum tajwidnya, menerjemahkan, menyimpulkan isi kandungan, menyalin dan menghafal ayat-ayat terpilih. Pada dasarnya pembelajaran Al-Qur'an Hadits didominasi oleh hafalan surah-surah yang telah ditentukan, akan tetapi dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadits terdapat materi teoritis seperti penjelasan ayat, implementasi dalam kehidupan sehari-hari, serta manfaat dan tujuan dari setiap materi yang diajarkan.

Salah satu penyebab dari peserta didik MTs Darul Huda Bandar Lampung kurang minat belajar Al-Qur'an Hadits yaitu proses pembelajaran hingga saat ini masih sedikit melibatkan peserta didik dan guru kurang kreatif dalam memilih media pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan masih cenderung konvensional seperti papan tulis dan buku-buku cetak. Peserta didik lebih banyak bersifat pasif, komunikasi bersifat satu arah, dan aktifitas pembelajaran didominasi oleh guru, ketika guru memberikan materi, sedikit peserta didik yang memperhatikan. Media Pembelajaran yang digunakan berupa LKPD dan buku cetak masih kurang disukai oleh peserta didik karena penyajiannya yang masih monoton. Sementara itu ditemukan banyaknya

materi yang harus disampaikan terbatas dengan alokasi waktu, sarana dan pra-sarana media seperti proyektor jarang sekali digunakan karena keterbatasan adanya proyektor yang harus digunakan secara bergantian dengan kelas lain atau guru mata pelajaran yang lain, banyaknya peserta didik yang kurang memperhatikan terlihat dari reaksi ketika diminta untuk menjawab pertanyaan, peserta didik tidak merespon.

Melalui wawancara bersama guru Al-Qur'an Hadits MTs Darul Huda Bandar Lampung pada tanggal 25 November 2020 penulis dapat mengetahui bahwasannya pendidik belum pernah menggunakan media pembelajaran *website crossword puzzle*, selain itu mulai dari dikeluarkannya surat perintah dari Kementerian Pendidikan untuk melakukan pembelajaran secara daring pendidik hanya mengirimkan tugas melalui grup Whatsapp, tugas yang dikirim berupa gambar soal dan peserta didik diminta untuk mengerjakan di buku kemudian hasil tugas tersebut di foto dan dikirimkan kepada pendidik, namun pendidik menjelaskan bahwa pembelajaran ini tidak efektif dikarenakan banyak peserta didik yang tidak mengumpulkan tugas dengan alasan sedang tidak di rumah dan akibatnya pengumpulan tugas diberi jangka waktu. Pemberian jangka waktu ini dinilai dapat menghambat proses pembelajaran pada materi lainnya.<sup>4</sup>

Dari hasil observasi diketahui bahwa pendidik masih menggunakan media pembelajaran yang bersifat konvensional dan belum memanfaatkan perkembangan teknologi sebagai media pembelajaran secara maksimal. Proses pembelajaran yang demikian membuat peserta didik kurang tertarik untuk belajar, sumber belajar yang digunakan berupa buku cetak dan LKPD masih kurang disukai peserta didik karena penyajian materi padat, tampilannya yang kurang menarik. Agar peserta didik tidak merasa bosan dalam belajar diperlukan tampilan

---

<sup>4</sup> Sumirta, "Media Pembelajaran Al-Qur'an Hadits", Wawancara, 25 November, 2020

pembelajaran yang baru dan menarik dengan cara menggunakan *website crossword puzzle*.

Kegiatan pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dalam mewujudkan tujuan-tujuan yang ingin dicapai, maka diperlukan adanya dukungan media pembelajaran, baik itu media cetak maupun media elektronik. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan alat peraga atau media pembelajaran lebih efektif dalam mengembangkan materi. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (materi pembelajaran), merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan peserta didik, sehingga dapat mendorong proses pembelajaran.

Jika masih ada beberapa pendidik yang tidak menggunakan media, hanya diperlukan pendalaman dalam memilih media pembelajaran yang perlu disesuaikan dengan ke butuhan, situasi dan kondisi masing-masing. Dengan kata lain, perlu dikembangkan media pembelajaran yang teruji secara lebih menarik dan mengaktifkan sikap belajar serta kemandirian peserta didik bukan hanya terpaku pada materi yang ada pada LKPD. Oleh karena itu, media terbaik adalah media yang ada dan bagaimana pendidik dapat mengembangkannya secara tepat dilihat dari isi, penjelasan pesan dan karakteristik peserta didik untuk menentukan media pembelajaran tersebut. Kriteria yang paling utama dalam pemilihan media bahwa media harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai. Media pembelajaran *website crossword puzzle* yang akan dikembangkan dipilih dengan pertimbangan berbagai alasan, yaitu (1) anak-anak pada umumnya sudah mengerti cara menggunakan *Smartphone*, (2) media pembelajaran *crossword puzzle* mampu menyajikan pembelajaran yang asik dan kreatif, (3) penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle* yang mudah baik bagi guru maupun peserta didik, (4) *website crossword puzzle* dapat diakses dimana saja dan kapan saja.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Annisa Bahtiar dan Raya Sulistyowati, dengan penelitian berjudul, “Pengembangan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Digital Kompetensi Dasar Menjelaskan Konsep Pemasaran Online kelas XI Bisnis Daring dan Pemasaran SMK Negeri 4 Surabaya”. Penilaian yang diperoleh ahli materi rata-rata 88% termasuk kategori sangat layak, penilaian dari ahli media diperoleh rata-rata 80% termasuk kategori sangat layak, dari hasil yang didapat respon peserta didik untuk uji coba terbatas diperoleh nilai rata-rata 91,3%, perolehan nilai pada uji coba lapangan mendapat nilai 91,9%. Berdasarkan penelaian itu, media dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran pemasaran. Persamaan dengan penilaian ini adalah sama-sama penelitian pengembangan, media pembelajaran berupa crossword puzzle/Teka-Teki Silang. Sedangkan perbedaannya adalah prosedur pengembangan yang digunakan, materi pembelajaran, desain model dan tempat penelitiannya.

Untuk memfasilitasi peserta didik agar hasil belajar dan minat belajar meningkat, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran *crossword puzzle* dengan *website*. Karena dengan media pembelajaran yang baru ini peserta didik dapat belajar mandiri, kapan saja dan dimana saja dengan waktu yang banyak, selain itu juga media pembelajaran *crossword puzzle* dapat membantu peserta didik dalam mengingat kembali kata-kata yang sulit dipahami. Pengembangan ini dilakukan melalui penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* pada Mata Pelajaran Al-Qur’an Hadits di MTs Darul Huda Bandar Lampung”

### C. Identifikasi dan Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah identifikasi masalah, yaitu sebagai berikut:

1. Media yang digunakan cenderung dengan cara konvensional seperti papan tulis dan buku-buku cetak dan peserta didik lebih banyak mendengarkan penjelasan guru.
2. Banyaknya materi terbatas oleh alokasi waktu, sarana dan pra-sarana media yang terbatas penggunaannya.
3. Belum pernah digunakannya media pembelajaran berbasis internet seperti *website crossword puzzle*.

Penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran berupa *crossword puzzle* berbasis *website* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits untuk kelas VII MTs Darul Huda Bandar Lampung dan kelayakan dari media pembelajaran tersebut. Penelitian ini difokuskan untuk mengukur kelayakan media pembelajaran berupa *crossword puzzle* berbasis *website*.

### D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran *crossword puzzle* pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits yang dikembangkan ?
2. Bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran *crossword puzzle* pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di kelas VII MTs Darul Huda Bandar Lampung ?
3. Bagaimana respon peserta didik mengenai penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle* pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits di kelas VII MTs Darul Huda?

### E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dirumuskan di atas, maka penulis menyampaikan tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui hasil dari proses pengembangan media pembelajaran *crossword puzzle* pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits yang dikembangkan.
2. Mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran *crossword puzzle* pada pelajaran Al-Qur'an Hadits di kelas VII MTs Darul Huda Bandar Lampung.
3. Mengetahui respon peserta didik mengenai penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle* pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits di kelas VII MTs Darul Huda.

### F. Manfaat Pengembangan

Dalam penelitian ini, peneliti berharap agar hasil penelitian dapat memberikan kontribusi dalam mengembangkan kegiatan belajar mengajar dan manfaatnya kepada berbagai pihak, diantaranya:

1. Bagi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, menjadikan hasil penelitian pengembangan ini sebagai media untuk mengumpulkan data dalam kegiatan pembelajaran yang efektif, efisien dan memotivasi sebagai bentuk turut serta dalam mengembangkan dan membangun kualitas pendidikan di Indonesia
2. Bagi sekolah MTs Darul Huda Bandar Lampung, diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik di MTs Darul Huda Bandar Lampung.
3. Bagi peneliti dan guru, mendapatkan pengalaman bagaimana pembelajaran Al-Qur'an Hadits dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran *crossword* dan sebagai bekal peneliti sebagai calon guru agar siap melakukan tugas di lapangan.



## G. Penelitian yang Relevan

1. Annisa Bahtiar dan Raya Sulistyowati, dengan penelitian berjudul, “Pengembangan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Digital Kompetensi Dasar Menjelaskan Konsep Pemasaran Online kelas XI Bisnis Daring dan Pemasaran SMK Negeri 4 Surabaya”. Penilaian yang diperoleh ahli materi rata-rata 88% termasuk kategori sangat layak, penilaian dari ahli media diperoleh rata-rata 80% termasuk kategori sangat layak, dari hasil yang didapat respon peserta didik untuk uji coba terbatas diperoleh nilai rata-rata 91,3%, perolehan nilai pada uji coba lapangan mendapat nilai 91,9%. Berdasarkan peneilaian itu, media dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran pemasaran. Persamaan dengan penilaian ini adalah sama-sama penelitian pengembangan, media pembelajaran berupa crossword puzzle/Teka-Teki Silang. Sedangkan perbedaannya adalah prosedur pengembangan yang digunakan, materi pembelajaran, desain model dan tempat penelitiannya.<sup>5</sup>
2. Sri Rahayu, dengan penelitian berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Mata pelajaran Penata Barang Dagang kelas XI Pemasaran SMK Negeri 1 Jombang”. Penilaian yang diperoleh dari ahli materi rata-rata 92,02% termasuk kategori sangat layak, penilaian dari ahli media diperoleh rata-rata 89,35% termasuk dalam kategori sangat layak, uji coba lapangan diperoleh nilai persentasi 96%. Berdasarkan penilaian ini, media dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran Pemasaran. Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama penelitian pengembangan crossword puzzle. Sedangkan perbedaannya adalah materi

---

<sup>5</sup>Annisa Bahtiar& Raya Sulistyowati. “Pengembangan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Digital Kompetensi Dasar Menjelaskan Konse Pemasaran Online kelas XI Bisnis Daring dan Pemasaran SMK Negeri 4 Surabaya”. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*. Vol 07, No 3 (2019).

- pembelajarannya, desain model dan tempat penelitiannya.<sup>6</sup>
3. Nur Afiah, Durinta Puspasari, dengan penelitian berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* pada Mata Pelajaran Kearsipan di SMKN 1 Surabaya”. Hasil peneilaian media pembelajaran *Crossword Puzzle* oleh ahli materi diperoleh rata-rata skor sebesar 89% termasuk dalam kategori sangat layak, ahli media diperoleh rata-rata skor 93% termasuk dalam kategori sangat layak, dan penilaian oleh 20 peserta didik kelas X OTKP 2 memperoleh nilai 91% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Berdasarkan hasil diatas media sangat layak digunakan dalam pemebelajaran kearsipan. Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama penelitian pengembangan *crossword puzzle*. Perbedaannya terletak pada materi pembelajaran, desain model dan tempat penelitiannya.<sup>7</sup>
  4. Siska Arimadona, Rini Silvina. Dengan penelitian berjudul “Pengembangan Modul pembelajaran zat adiktif dan psikotropika berbasis *scientific approach* dengan *Crossword Puzzle*”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa modul yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Persamaan pada penelitian ini adalah sama-ama menggunakan penelitian Pengembangan dengan Model ADDIE, perbedaan pada penelitian ini adalah media yang dikembangkan, tempat penelitian, serta materi pembelajarannya.<sup>8</sup>
  5. Enik Widiastuti. Dengan penelitian berjudul “Pengembangan Media *Crossword Puzzle Accounting*

---

<sup>6</sup>Sri Rahayu. “Pengembangan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Mata Pelajaran Penataan Barang Dagangan kelas XI Pemasaran SMK Negeri 1 Jombang”. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*. Vol 6 No 4, (2018).

<sup>7</sup>Afiyah Nur, Durinta Puspitasari. “Pengembangan Media Pembelajaran *Crosswor Puzzle* pada Mata Pelajaran Kearsipan di SMKN 1 Surabaya”. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*.. Vol 07. No 01 (2019).

<sup>8</sup>Siska Arimadona, Rini Silvina. “Pengembangan Modul pembelajaran zat adiktif dan psikotropika berbasis *scientific approach* dengan *Crossword Puzzle*”. *Jurnal Pendidikan IPA Veteran*. Vol 3, No. 1, (2019).

(CPA) Berbasis Elektronik sebagai Media Pembelajaran Akuntansi”. Hasil penelitian ini menunjukkan penilaian dari Ahli Materi memperoleh rata-rata 4,36 termasuk kategori sangat layak, dari ahli media 4,26 termasuk kategori sangat layak, praktisi pembelajaran akuntansi memperoleh nilai rata-rata 4,38 termasuk kategori sangat layak, dalam implementasi respon dari peserta didik positif. Persamaan penelitian ini adalah sama-sama penelitian pengembangan Crossword puzzle dengan menggunakan model ADDIE. Perbedaan pada penelitian ini adalah tempat penelitian dan materi pembelajaran.<sup>9</sup>

## H. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi yang disusun terbagi menjadi tiga bagian, yaitu bagian awal, bagian isi, bagian akhir. Bagian isi dalam penulisan ini, peneliti menyusun kedalam lima bab yang rinciannya sebagai berikut:

**BAB I** : Pada bab ini dijelaskan penegasan judul, latar belakang masalah yang mendasari dari terjadinya penelitian ini, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kajian penelitian terdahulu yang relevan, dan sistematika penulisan.

**BAB II** : Pada bab ini diuraikan tentang media pembelajaran crossword puzzle dan mata pelajaran Al-Qur'an Hadits, pengertian media pembelajaran crossword puzzle, pengertian mata pelajaran Al Qur'an Hadits, dan teori tentang pengembangan model.

**BAB III** : Pada bab ini terdapat tempat dan waktu penelitian pengembangan, desain penelitian pengembangan, prosedur penelitian

---

<sup>9</sup> Enik Widiastuti. “Pengembangan Media Crossword Puzzle Accounting (CPA) Berbasis Elektronik sebagai Media Pembelajaran Akuntansi”. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*. Vol XV, No. 1, (2017).

pengembangan, spesifikasi peroduk yang dikembangkan, subjek uji coba penelitian pengembangan, instrumen penelitian, dan teknik analisis data.

**BAB IV** : Pada bab ini terdapat hasil penelitian dan pembahasan, kajian produk akhir.

**BAB V** : Pada bab ini berisi Simpulan dan Rekomendasi



## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Media Pembelajaran Crossword Puzzle

##### 1. Pengertian Media Pembelajaran

AECT (*Association of Education and Communication Technology*) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Di samping sebagai sistem penyampai atau pengantar, media yang sering diganti dengan kata mediator menurut Fleming adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya. Dengan istilah mediator media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar peserta didik dan isi pelajaran. Di samping itu, mediator dapat pula mencerminkan pengertian bahwa setiap sistem pembelajaran yang melakukan peran mediasi, mulai dari guru sampai kepada peralatan paling canggih, dapat disebut sebagai media. Ringkasnya, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran.<sup>10</sup>

Pembelajaran merupakan perkembangan dari istilah pengajaran. Menurut Ruhimat, dkk, pembelajaran adalah suatu upaya yang dilakukan oleh seseorang atau pendidik untuk membelajarkan peserta didik yang belajar.<sup>11</sup> Media pembelajaran merupakan “perangkat lunak” (Software) yang berupa pesan atau informasi pendidikan yang disajikan dengan memakai suatu peralatan bantu (Hardware) agar pesan/informasi tersebut dapat sampai kepada mahasiswa. Di sini jelas bahwa

---

<sup>10</sup> Prof. Dr azhar Arsyad, M.A. *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali pers, 2017) h. 3

<sup>11</sup> Siti M. & Mega Fajartia. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS 6 Pada mata pelajaran Biologi”. *Jurnal Pembelajaran Biologi*. Vol. 6. No. 2 (Desember 2017) h. 80.

media berbeda dengan peralatan tetapi keduanya merupakan unsur-unsur yang saling terkait satu sama lain dalam usaha menyampaikan pesan/informasi pendidikan kepada mahasiswa. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa (a) media merupakan wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut, dan (b) bahwa materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran, dan bahwa tujuan yang ingin dicapai adalah terjadinya proses belajar.<sup>12</sup>

Jadi dapat ditarik kesimpulan, media pembelajaran merupakan bagian penting dalam suatu proses pembelajaran karena media pembelajaran yang sesuai dapat mentransfer materi dengan baik dan informasi bisa diterima oleh peserta didik, selain itu juga media pembelajaran yang kreatif dapat memberikan kesan dan materi menjadi mudah diingat oleh peserta didik.

Ada beberapa jenis media pembelajaran antara lain

- a. Media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main peran, kegiatan kelompok)
- b. Media berbasis cetak (buku, penuntun, buku latihan, alat bantu kerja, dan lembaran lepas)
- c. Media berbasis visual (grafik, beta, charta, slide)
- d. Media berbasis audio-visual (video, film, televisi)
- e. Media berbasis komputer (pengajaran dengan bantuan komputer, video interaktif).

Media pembelajaran crossword puzzle ini termasuk dalam media pembelajaran komputer karena penggunaan media ini menggunakan alat elektronik seperti laptop, handphone dan perangkat sejenisnya.<sup>13</sup>

---

<sup>12</sup> Ali Muhson "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi", *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. VIII. No 2. (Tahun 2010) h. 3

<sup>13</sup> Prof. Dr azhar Arsyad, M.A. *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali pers, 2017) h. 10



*Encyclopedia of educational research* dalam Hamalik merincikan manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

- a. Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme.
- b. Memperbesar perhatian peserta didik
- c. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap.
- d. Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan peserta didik.
- e. Menumbuhkan pikiran yang teratur dan kontinyu.
- f. Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa.
- g. Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.<sup>14</sup>

## 2. Pengertian Media Pembelajaran Crossword Puzzle

Istilah *crossword puzzle* dalam Bahasa Indonesia yang berarti teka-teki silang. Menurut Kartawidjaja *crossword puzzle* adalah permainan sederhana yang banyak dimainkan dari berbagai kalangan. Permainan *crossword puzzle* dapat dimainkan oleh peserta didik sebagai media pembelajaran di kelas. *Crossword puzzle* melibatkan partisipasi peserta didik sejak kegiatan

---

<sup>14</sup> *Ibid*, h. 28-29

pembelajaran dimulai. Peserta didik diajak untuk ikut serta dalam semua proses pembelajaran.<sup>15</sup>

Haryono mengemukakan media pembelajaran *crossword puzzle* adalah permainan mengisi kotak-kotak secara mendatar dan menurun. Permainan ini dapat digunakan untuk mencapai tujuan suatu pembelajaran tertentu.<sup>16</sup> Crossword puzzle atau teka-teki silang adalah sebuah teka-teki kata dalam kotak hitam dan putih yang berbentuk persegi yang tujuannya untuk menulis satu huruf di setiap persegi putih untuk membuat kata-kata dengan diberi petunjuk pertanyaan. Kotak hitam menandakan dimana kata berakhir.

Crossword puzzle pertama kali dipublikasikan pada tanggal 21 Desember 1913 di koran New York World. Pencipta *crossword puzzle* adalah Arthur Wynne, yang dirancang penuh pada bagian halaman hiburan yang disebut “*Word-Cross*”. Menurut Sugar, hampir setiap abad teka-teki silang merupakan salah satu teka-teki yang paling populer dilakukan anak-anak dan dewasa.

*Crossword puzzle* merupakan sebuah permainan yang cara mainnya yaitu mengisi ruang-ruang kosong yang sesuai dengan petunjuk. Menurut Hisyam *crossword puzzle* merupakan salah satu permainan yang dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. *Crossword puzzle* sudah dikenal masyarakat secara umum karena permainan *crossword puzzle* ini

---

<sup>15</sup> Novita Andriani, “Efektivitas Media Pembelajaran Crossword Puzzle dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa SMA N 5 Semarang”, (Skripsi, Universitas Negeri Semarang, Semarang, 2020) h. 12.

<sup>16</sup> Wahyu Pamungkas, “Keefektifan Model Group Investigation Berbantu Media Crossword Puzzle Ditinjau dari Minat dan Hasil Belajar PKn pada Siswa Kelas V SDN Harjosari LOR 02 Kabupaten Tegal”, (Skripsi, Universitas Negeri Semarang, Semarang, 2019) h. 40.

mudah diperoleh baik di media massa maupun buku khusus.<sup>17</sup>

Cahyo menjelaskan bahwa permainan teka-teki silang dinyatakan selesai jika permainnya mampu mengisi semua deret kotak-kotak mendatar dan menurun. Adapun menurut Silbarman menjelaskan bahwa mendesain tes uji pada teka-teki silang dapat mengundang keterlibatan dan partisipasi langsung peserta didik yang dapat diselesaikan secara individu ataupun kelompok. *Crossword Puzzle* sebagai media pembelajaran dapat menyegarkan ingatan, menarik, dan memberikan kesan yang baik terhadap memori peserta didik.<sup>18</sup>

Media pembelajaran *crossword puzzle* merupakan permainan teka-teki silang yang digunakan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan, tanpa menghilangkan esensi belajar yang sedang berlangsung bahkan media ini dapat melibatkan partisipasi peserta didik secara aktif sejak awal. Selain itu, media pembelajaran *crossword puzzle* adalah media pembelajaran untuk meninjau ulang materi-materi yang sudah disampaikan. Sehingga peserta didik mampu mencapai tujuan pembelajaran baik aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik.<sup>19</sup>

Jadi dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *crossword puzzle* adalah permainan yang dapat dijadikan sebuah media pembelajaran yang menyenangkan. Selain itu media pembelajaran *crossword puzzle* juga dapat digunakan sebagai pengulas materi yang lalu. Media pembelajaran *crossword puzzle* dibuat dengan kotak-kotak mendatar

---

<sup>17</sup> *Ibid.*

<sup>18</sup> Novita Andriani, *OpCit.* h. 41

<sup>19</sup> Heri Hidayat, dkk, "Peningkatan Kuliatiast Hasil Belajar Pendidikan Kewarnagaraan di Sekolah Dasar kelas Tinggi dengan Menggunakan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Crossword Puzzle", *Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah*. Vol 2. No.1 (Januari 2020), h. 31

dan menurun, tugas peserta didik mengisi kotak-kotak tersebut dengan benar. Pengerjaannya bisa secara individu ataupun kelompok.

### 3. Manfaat Media Pembelajaran Crossword Puzzle

Manfaat pembelajaran *crossword puzzle* yaitu *pertama*, dapat mengasah daya ingat. Ketika anak mengerjakan *crossword puzzle* (teka-teki silang), anak akan mengingat semua pengalaman-pengalaman yang dia lakukan untuk mengerjakan *crossword puzzle* dengan sesuai hingga selesai. Manfaat *crossword puzzle* sebagai pengasah daya ingat telah didapatkan oleh peserta didik. *Kedua*, mengembangkan kemampuan analisis. *crossword puzzle* (teka-teki silang) meminta jawaban yang akurat, sesuai dengan golongannya agar dapat menjawab soal yang lain dengan benar. Dengan demikian peserta didik dapat kesempatan untuk beradu pengetahuan dengan temannya. *Ketiga*, menghibur. Ketika peserta didik sedang mencari jawaban akan melupakan ingatan-ingatan tertentu, serta kecemasan, akan tetapi *crossword puzzle* dapat mengubah kecemasan tersebut menjadi kesibukan dalam mencari jawaban *crossword puzzle*. *Keempat*, merangsang kreativitas. Saat peserta didik sibuk mencari jawaban, ia menyalurkan potensi kreatifitas yang dimilikinya didalam menemukan jawaban. Dalam menemukan jawaban peserta didik akan memilih kata yang tepat atau kata yang sederhana. Dalam mengerjakan *crossword puzzle* tidak jarang peserta didik menemukan pertanyaan baru yang belum tentu didapatkan sebelumnya.<sup>20</sup>

---

<sup>20</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana Prenada Media, 2006), h 23.

Penerapan media *crossword puzzle* melalui langkah-langkah berikut ini<sup>21</sup>:

- a. Buka link website yang telah diberikan oleh guru
- b. Jika belum memiliki akun silahkan daftarkan akun terlebih dahulu, jika sudah memiliki akun silahkan masuk
- c. Klik garis tiga dibagian kiri tampilan
- d. Klik materi, silahkan pilih materi yang akan kalian kerjakan sesuai dengan perintah guru
- e. Kerjakan dengan benar
- f. Setelah selesai klik tombol berwarna biru dibagian bawah soal
- g. Setelah kode dan nilai keluar silahkan tunjukkan kepada guru

Penggunaan media pembelajaran aktif dapat melibatkan peserta didik secara langsung dalam proses pembelajaran sehingga akan terjadi interaksi langsung antara peserta didik dan guru seperti media pembelajaran crossword puzzle ini. Adapun kelebihan dari media pembelajaran ini adalah mengajak peserta didik untuk diskusi yang menyenangkan, mengajak peserta didik untuk belajar berkelompok, mengajarkan peserta didik untuk belajar dengan sebaya, dan mengajak peserta didik untuk mandiri.

#### **4. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Crossword Puzzle**

Menurut Zaini, adapun kelebihan media pembelajaran *crossword puzzle*: a). Membuat inti atau pokok-pokok materi pembelajaran menjadi cepat dan ringkas, b). Pembelajaran menjadi lebih menarik, sehingga membangkitkan minat anak didik, c) Siswa

---

<sup>21</sup> Ayu Rizki.S. "Pembelajaran Kooperatif Berbantuan Media Pembelajaran Crossword Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di MTs Guppi Jambi". (Skripsi, Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Sifunddin Jambi, Jambi 2020). h. 35

menjadi aktif sejak awal pembelajarannya. Selain itu keunggulannya adalah tidak membutuhkan media yang rumit dan mahal, serta dapat melatih ketelitian peserta didik dalam menjawab dan menyusun kata.<sup>22</sup>

Kekurangan media pembelajaran *crossword puzzle*: a). Apabila terjadi kesalahan pengisian jawaban pada salah satu kotak jawaban, maka pada kotak selanjutnya yang berada didekat kotak tersebut (yang berhubungan dengan kotak tersebut) menjadi salah juga, sehingga menimbulkan kebingungan atau kesulitan untuk mengisi jawaban pada kotak jawaban yang lain, b). Jawaban yang digunakan biasanya kata-kata yang sulit. *crossword puzzle* merupakan salah satu permainan yang membantu mengingat pelajaran dan membantu mengasah kemampuan berpikir siswa.

Jadi secara umum kelebihan *crossword puzzle* adalah Keunggulan *crossword puzzle* ini yaitu lebih simpel untuk diajarkan, selain itu dapat melatih ketelitian atau kejelian peserta didik dalam menjawab pertanyaan dan mengasah otak. Kekurangannya media pembelajaran *crossword puzzle* ini adalah setiap jawaban teka-teki silang hurufnya ada yang berkesinambungan. Jadi peserta didik merasa bingung apabila tidak bisa menjawab salah satu soal dan itu akan berpengaruh pada jawaban peserta didik yang hurufnya berkaitan dengan soal yang peserta didik tidak bisa menjawab. Selain itu metode ini hanya bisa diberikan pada akhir pembelajaran untuk dijadikan evaluasi oleh guru untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik setelah melakukan pembelajaran.<sup>23</sup>

---

<sup>22</sup>Isnu Hidayat. *50 Strategi Pembelajaran Populer*. (Yogyakarta: DIVA Press 2019). h. 70

<sup>23</sup> *Ibid*



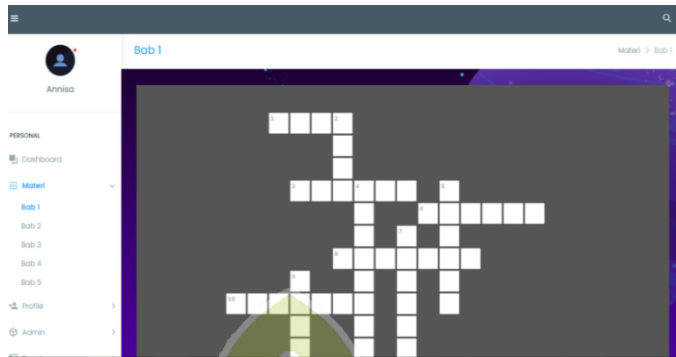
Sugiharti menyebutkan bahwa salah satu bentuk kecerdasan anak adalah linguistic, intelligence dengan ciri yang menonjol yaitu anak mempunyai kemampuan kuat dalam mengingat nama atau fakta, dan permainan teka-teki silang dapat mengasah kecerdasan linguistik tersebut. Strategi penggunaan teka-teki silang lebih efektif digunakan dalam pembelajaran, karena mempunyai beberapa kelebihan diantaranya mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa, mengurangi kebosanan di kelas dan memberikan motivasi yang unik serta menantang bagi siswa.

Selaras dengan pernyataan tersebut Gunaryadi menyimpulkan bahwa: (1) media *puzzle* secara signifikan meningkatkan gairah, motivasi, keterlibatan, siswa dalam keseluruhan proses pembelajaran, (2) media *puzzle* ini cocok digunakan sebagai pencetus dalam setiap topik (unit/bab) pembelajaran baru. Mengingat setiap topik/bab/unit memiliki “jargon”, definisi dan kosa kata tersendiri maka tahap awal pembelajaran memerlukan pengenalan konsep-konsep ini terlebih dahulu. *Crossword puzzle* sesuai atau tepat jika dilakukan dalam pembelajaran materi Al-Qur'an Hadits yang terdapat banyak kosa kata yang masih sulit untuk dipahami peserta didik.

## **5. Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* berbasis *Website***

*Crossword puzzle* berbasis *website* merupakan suatu media pembelajaran berupa aplikasi berbasis *website* dengan mengadaptasi *crossword puzzle* (teka-teki silang) untuk mata pelajaran Al-Qur'an Hadits pada materi Al-Qur'an dan Hadits sebagai Pedoman Hidup pada kelas VII MTs Darul Huda Bandar Lampung. Media pembelajaran ini merupakan media pembelajaran yang terinovasi dari media pembelajaran yang bersifat praktis sehingga dapat digunakan oleh peserta didik di manapun

dan kapan pun sebagai sumber belajar. *Crosssword puzzle* ini berisi latihan soal dalam bentuk teka-teki silang. Tampilan kotak teka-teki silang akan ditunjukkan oleh Gambar 2.1



**Gambar 2.1 Tampilan Crossword Puzzle**

## **B. Pembelajaran Al-Qur'an Hadits**

### **1. Pengertian Pembelajaran Al-Qur'an Hadits**

Al-Qur'an adalah sumber ajaran agama islam pertama dan yang utama. Menurut keyakinan umat agama islam yang diakui kebenrannya oleh penelitian yang ilmiah , Al-Qur'an adalah kitab suci yang memuat firman-firman Allah swt, sama benar yang disampaikan oleh malaikat jibril kepada Nabi Muhammad sebagai Rasulallah sedikit demi sedikit selama 22 Tahun 2 bulan 22 hari, mulai di Mekkah kemudian di Madinah. Tujuan utama dari Al-Qur'an adalah sebagai pedoman hidup umat Muslim atau sebagai petunjuk bagi manusia dalam hidup agar dalam kehidupannya mencapai kesejahteraan di dunia maupun di akhirat kelak.<sup>24</sup>

Dalam peraturan pemerintah RI Nomor 55 Tahun 2007 tentang Pendidikan Agama dan Pendidikan

---

<sup>24</sup> Mohammad Daud Ali, Pendidikan Agama Islam , (Jakarta: Rajawali Pers,2015) , h. 93

Keagamaan disebutkan, bahwa pendidikan Agama adalah pendidikan yang memberikan pengetahuan dan membentuk sikap, kepribadian, dan keterampilan siswa dalam mengamalkan ajaran agamanya, yang sekurang-kurangnya melalui mata pelajaran/kuliah pada semua jalur, jenjang, dan jenis pendidikan.

Al-Qur'an berasal dari kata *qara'a* yang berarti membaca dan bentuk masdar (kata dasarnya) adalah Qur'an yang berarti bacaan. Sedangkan menurut istilah Al-Qur'an adalah kitab suci yang isinya mengandung firman Allah, turunnya secara perlahan melalui malaikat Jibril, pembawanya Nabi Muhammad SAW, susunannya dimulai dari surah Al-Fatihah dan diakhiri dengan surah An-Nas, bagi yang membacanya bernilai ibadah, fungsinya antara lain menjadi hujja atau bukti yang kuat atas kerasulan Nabi Muhammad SAW, keberadaannya hingga saat ini masih tetap terpelihara dengan baik, dan pemasyarakatannya dilakukan secara berantai dari satu generasi ke generasi lain dengan tulisan maupun lisan.<sup>25</sup>

Kitab suci Al-Qur'an berisi petunjuk tuntunan hidup, kisah-kisah akhir hidup para nabi dan orang shaleh, peringatan bagi orang-orang zalim dan kafir, berita gembira bagi orang-orang yang beriman dan beramal shaleh, dan memberikan gambaran kehidupan di surga dan neraka, serta kitab yang membenarkan kitab-kitab yang di turunkan kepada nabi dan rasul sebelum Rasulullah SAW.<sup>26</sup> Menurut fungsinya Al-Qur'an yaitu:

- a. Al-Huda (petunjuk): secara umum Al-Qur'an adalah petunjuk bagi orang-orang beriman dan bertakwa.

---

<sup>25</sup> Abuddin Nata, *Metodologi Studi Islam*, (Jakarta: PT Grafindo Persada, 2020), h. 66

<sup>26</sup> Yusni Sinaga, "Peran Al-Qur'an dalam Menyikapi Pergeseran Bahasa dan Budaya", *Jurnal Bahasa dan Budaya*, Vol 4, No 1, (Januari-Juli 2019), h 49

- b. Al-Furqan (pemisah): Al-Qur'an dapat memisahkan antara hak dan batil, dengan kata lain membedakan antara yang benar dan yang salah.
- c. Al-Asyifa (obat): Al-Qur'an bisa menjadi obat penyakit mental dimana membaca Al-Qur'an dan mengamalkannya dapat terhindar dari berbagai penyakit hati dan mental.<sup>27</sup>

Pengertian Hadits menurut bahasa adalah ucapan, pembicaraan, cerita. Menurut ahli Hadits adalah segala ucapan perbuatan, dan ketetapan Nabi Muhammad Saw berupa ucapan, perbuatan, takrir (peneguhan kebenaran dengan alasan), maupun deskripsi sifat-sifat Nabi SAW. Hadits adalah sumber kedua dalam ajaran agama Islam. Perkataan Hadits menurut pengertian kebahasaan ialah berita atau sesuatu yang baru. Sebagai sumber ajaran agama Islam, Al-Hadits mempunyai peran penting setelah Al-Qur'an. Al-Qur'an sebagai kitab suci dan pedoman hidup umat Islam diturunkan pada umumnya dalam kata-kata yang perlu dirinci atau dijelaskan lebih lanjut, agar dapat dipahami dan diamalkan. Sebagai Rasul Allah Nabi Muhammad menjelaskan dan merinci wahyu Allah yang bersifat umum.

#### Q.S An-Nahl 44

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ  
وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ (٤٤)

Artinya: “Kami utus mereka dengan keterangan-keterangan dan kitab-kitab syariat tertulis, sedangkan kepadamu kami turunkan Al-Qur'an, agar kamu menerangkan kepada umat manusia, apa yang telah

---

<sup>27</sup> *Ibid*, h 51

diturunkan kepada mereka, semoga mereka dapat memikirkannya.<sup>28</sup>

Dalam surat an-Nahl ayat 44 kalimat kedua Allah menyatakan, ‘Dan kami turunkan kepadamu Al-Qur’an, agar kamu (Muhammad) menjelaskan kepada umat manusia apa yang telah di turunkan kepada mereka....’ tugas menjalskan wahyu telah dilaksanakan oleh Rasulullah. Penjelasan-penjelasan itulah yang disebut Hadits. Ada tiga peran Hadits sebagai pendamping Al-Qur’an selain sebagai sumber ajaran agama islam. Pertama, menegaskan lebih lanjut ketentuan dalam Al-Qur’am. Kedua, sebagai penjelasan isi Al-Qur’an, dan yang ketiga, menambahkan atau mengembangkan sesuatu yang tidak ada atau samar-samar ketentuannya di dalam Al-Qur’an.<sup>29</sup>

Istilah Hadits telah digunakan secara luas dalam studi keislaman untuk merujuk kepada teladan dan otoritas Nabi SAW atau sumber kedua hukum Islam setelah Al-Qur’an. Mata pelajaran Al-Qur’an Hadits merupakan salah satu bagian dari mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang digunakan sabagai wahana pemberian pengetahuan, bimbingan dan pengenalan pada peserta didik agar peserta didik dapat memahami, meyakini dan menghayati kebenaran ajaran Islam serta peserta didik dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-harinya.<sup>30</sup>

Jadi, Al-Qur’an Hadis adalah bagian dari mata pelajaran pendidikan agama islam yang diberikan untuk memahami dan mengamalkan Al-Qur’an sehingga mampu membaca dengan fasih, menerjemahkan,

---

<sup>28</sup> Departemen Agama RI, *Terjemah dan Tafsir Al-Qur’an*, (Bandung: Fa SUMATRA, 1976). h.567

<sup>29</sup>*Ibid*, hlm 112

<sup>30</sup> Millata Zamana&Siti Rahmah. “Kreativitas guru dalam penerapan media pembelajaran Al-Qur’an Hadits di MIN Rukoh Banda Aceh”. *Jurnal Tunas Bangsa*. Vol 5. No. 2 (Agustus 2018). h.67

menyimpulkan isi kandungan, menyalin dan menghafal ayat-ayat yang terpilih serta memahami dan mengamalkan hadis-hadis pilihan sebagai pendalaman dan perluasan kajian dari pelajaran Al-Qur'an Hadis dari Madrasah Tsanawiyah dan sebagai bekal untuk mengikuti jenjang pendidikan berikutnya.

## 2. Ruang Lingkup Al-Qur'an Hadits

Ruang lingkup Al-Qur'an Hadits secara umum adalah

- a. Pengertian Al-Qur'an Menurut para ahli
- b. Pengertian Hadits, sunnah, khabar, atsar dan Hadits qudsi
- c. Bukti keotentikan Al-Qur'an ditinjau dari segi keunikan redaksinya, kemukjizatannya, dan sejarahnya
- d. Isi pokok ajaran Al-Qur'an dan pemahaman kandungan ayat-ayat yang terkait dengan isi pokok ajaran Al-Qur'an
- e. Fungsi Al-Qur'an dalam kehidupan
- f. Fungsi Hadits terhadap Al-Qur'an
- g. Pengenalan kitab-kitab yang berhubungan dengan cara-cara mencari surat dan ayat dalam Al-Qur'an
- h. Pembagian Hadits dari segi kuantitas dan kualitasnya

Sedangkan ruang lingkup mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di Madrasah Tsanawiyah adalah sebagai berikut

- a. Membaca dan menulis yang merupakan unsur penerapan ilmu tajwid
- b. Menerjemahkan makna (tafsir) yang merupakan pemahaman, interpretasi ayat dan Hadits dalam memperkaya khazanah intelektual



- c. Menerapkan isi kandungan ayat dan Hadits yang merupakan unsur pengamalan nyata dalam kehidupan sehari-hari

Berdasarkan ruang lingkup materi pembelajaran Al-Qur'an Hadits Mdrasah Tsanawiyah kelas VII, sebagaimana dipetakan dalam sandar kompetensi meliputi:

- a. Al-Qur'an Hadits sebagai pedoman hidup
- b. Kusandarkan aktifitasku hanya kepada Allah
- c. Kuteguhkan Imanku dengan ibadah
- d. Sifat toleransiku menumbuhkan kedamaian
- e. Istiqamah kunci keberhasilanku
- f. Kunikmati keindahan Al-Qur'an dengan Tajwid

### 3. Tujuan Pembelajaran Al-Qur'an Hadits

Tujuan pembelajaran Al-Qur'an Hadits M. Quraish Shihab menyebutkan yaitu membina manusia secara pribadi dan kelompok sehingga mampu menjalankan fungsinya sebagai hamba Allah dan Khalifah-Nya guna membangun dunia ini sesuai dengan konsep yang ditetapkan oleh Allah., dengan kata lain Al-Qur'an digunakan untuk bertakwa kepada-Nya.<sup>31</sup>

Tujuan pembelajaran Al-Qur'an Hadits adalah:

- a. Meningkatkan kecintaan siswa terhadap Al-Qur'an dan Hadits
- b. Membekali siswa dengan dalil-dalil yang terdapat dalam Al-Qur'an dan Hadits

---

<sup>31</sup> Irma Lestari. "Penerapan Metode Menghafal (FUN TEORY) dan Problematika dalam Pembelajaran Al-Qur'an Hadits di MTsN 1 Lansia". *Jurnal Ilmu Pendidikan*. Vol 6 No 2 (Desember 2019) h. 40

sebagai pedoman dalam menyikapi dan menghadapi kehidupan.

- c. Meningkatkan kekhusyukan siswa dalam beribadah terlebih shalat, dengan menerapkan hukum bacaan tajwid serta isi kandungan surat atau ayat dalam surat-surat pendek yang mereka baca.

Tujuan pembelejaran Al-Qur'an Hadits di tingkat Madrasah Tsanawiyah yaitu agar peserta didik gemar membaca Al-Qur'an dan Hadits dengan baik dan benar, serta mempelajari, memahami, meyakini kebenarannya, dan mengamalkan ajaran-ajaran dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya sebagai pedoman untuk seluruh aspek kehidupannya.<sup>32</sup>

Tujuan pembelejaran Al-Qur'an Hadits disebutkan dalam peraturan Menteri Agama Republik Indonesia nomor 000291 tahun 2013 sebagai berikut:

- a. Meningkatkan kecintaan siswa terhadap Al-Qur'an dan Hadits
- b. Membekali siswa dengan dalil-dalil yang terdapat dalam Al-Qur'an dan Hadits sebagai pedoman dalam menyikapi dan menghadapi kehidupan.
- c. Meningkatkan pemahaman dan pengamalan isi kandungan Al-Qur'an dan Hadits yang dilandasi oleh dasar-dasar keilmuan tentang Al-Qur'an Hadits.

Jadi mempelajari Al-Qur'an Hadis bertujuan agar peserta didik gemar membaca Al-Qur'an dan Hadis dengan benar, serta mempelajarinya, memahami, meyakini kebenarannya, dan mengamalkan ajaran-ajaran yang terkandung didalamnya sebagai petunjuk dan pedoman dalam seluruh aspek kehidupan. Dengan

---

<sup>32</sup> *OpCit.* h 10

demikian pembelajaran Al-Qur'an Hadis memiliki fungsi lebih istimewa dibanding dengan yang lain dalam hal mempelajari Al-Qur'an.<sup>33</sup>

#### 4. Karakteristik Pembelajaran Al-Qur'an Hadits

Karakteristik bidang studi adalah sebuah landasan yang berguna dalam mendeskripsikan strategi pembelajaran. Karakteristik pembelajaran Al-Qur'an Hadits antarlain:

- a. Menekankan pada kemampuan baca tulis Al-Qur'an Hadits secara baik dan benar
- b. Memahami makna secara tekstual dan kontekstual
- c. Mengamalkan isi kandungan Al-Qur'an dan Hadits dalam kehidupan sehari-hari.

#### C. Teori tentang Pengembangan Model

Metode penelitian dan pengembangan atau lebih dikenal dengan penelitian Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Dari konsep tersebut paling tidak ada tiga hal yang harus dipahami. Yang pertama, tujuan akhir R&D adalah menciptakan produk tertentu; kedua, produk yang dihasilkan adalah produk yang sesuai dengan kebutuhan lapangan; ketiga, proses pengembangan produk dari mulai pengembangan produk awal sampai produk jadi yang sudah divalidasi.

Penelitian dan pengembangan (R&D), merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam

---

<sup>33</sup> Rasikh Ar. "Pembelajaran Al-Qur'an Hadits di Madrasah Ibtidaiyah", *Jurnal Penelitian Ke Islamian*, Vol 15 No 1 (2019). h. 55

pendidikan dan pembelajaran. Menurut Nana Syaodih Sukmadinata Research and Development (R&D) merupakan suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan. Kemudian menurut Nusa Putra, Research and Development (R&D) adalah metode penelitian secara sengaja, sistematis, untuk menemukan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, maupun menguji keefektifan produk, model, maupun metode/startegi/cara yang lebih unggul, baru, efektif, dan efisien, produktif, dan bermakna.

Berdasarkan pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian R&D adalah penelitian pengembangan yang dilakukan untuk menghasilkan suatu produk atau menyempurnakan prosuk sesuai dengan kebutuhan tertentu, seperti penelitian pengembangan yang ingin dilakukan oleh peneliti yaitu mengembangkan suatu metode pemalajaran. Penelitian merupakan kegiatan yang dilakukan oleh sekelompok orang atau individu untuk mendapatkan fakta atau prinsip melalui proses observasi, pencarian, atau percobaan. Setiap penelitian dilakukan biasanya dengan maksud dan tujuan tertentu. Penelitian pengembangan dapat di definisikan sebagai sesuatu untuk mengembangkan suatu produk yang efektif untuk digunakan sekolah dan bukan untuk menguji teori.

Menurut Sugiyono penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk. Produk yang dihasilkan bisa berupa perangkat keras atau perangkat lunak. Jadi dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah suatu penelitian yang mempunyai tujuan mengembangkan suatu produk yang telah ada ataupun produk yang baru, yang kemudian produk tersebut diuji coba,

dievaluasi dan direvisi sehingga menjadi suatu produk yang berkualitas.

Tujuan penelitian dan pengembangan (R&D) adalah memodifikasi serta mengembangkan produk dan menguji kelayakan produk ketika digunakan. Berkembangnya ilmu pengetahuan banyak ahli yang merumuskan model pengembangannya sendiri. berikut beberapa rancangan model pengembangan yang sering digunakan dalam penelitian.

1. Brog and Gall

Brog and Gall mengemukakan langkah-langkah penelitian dan pengembangan ada sepuluh langkah yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, produksi masal.

2. Thiagarajan

Thiagarajan mengemukakan langkah-langkah penelitian dan pengembangan terdiri dari define (tahap pendefinisian), desgin (tahap perencanaan), development (tahap pengembangan), and dessemination (tahap penyebaran).

3. Robert Maribe Branch

Mengembangkan desain pembelajaran dengan ADDIE yang merupakan kepanjangan dari Analysis, define, development, implementation, dan evaluation.

4. Richey and Klein

Richey and Klein mengemukakan langkah-langkah penelitian dan pengembangan dimulai dari planning (perencanaan), kemudian production (memproduksi), dan evaluation (evaluasi).

## DAFTAR RUJUKAN

- A.M, Sadirman. *Interaksi & motivasi Belajar Mengajar*.(Jakarta:Rajawali Pers,2016)
- Afiyah Nur, Durinta Puspitasari. “Pengembangan Media Pembelajaran Crossword Puzzle pada Mata Pelajaran Kearsipan di SMKN 1 Surabaya”. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*,. Vol 07. No 01 (2019).
- Ali, Mohammad Daud. *Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Rajawali Pers. 2015.
- Alifa,Egha,Putra, dkk. Juni 2020. Pengembangan SmartPhone Learning Management System (S-LMS) Sebagai Media Pembelajaran Matematika di SMA. *Jurnal Matematika* Vol. 11 No. 1
- Anwar, Chairul. *Hakikat Manusia Dalam Pendidikan*. Yogyakarta: SUKA-Pers. 2019.
- Ar, Rasikh. 2019, *Pembelajaran Al-Qur'an Hadits di Madrasah Ibtidaiyah*, Jurnal Penelitian Ke Islaman, Vol 15 No 1.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers. 2017.
- Bahtiar, Annisa & Raya, Sulistyowati. “Pengembangan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Digital Kompetensi Dasar Menjelaskan Konsep Pemasaran Online kelas XI Bisnis Daring dan Pemasaran SMK Negeri 4 Surabaya”. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*. Vol 07, No 3 (2019).
- Charzon. *Pengertian dan Fungsi Database untuk Program Delphi*. Fakultas Komputer. Umitra (2017).
- Dara,Theodora,Tarigas. 2014. Skripsi *Pengembangan Media Crossword Puzzle Chemistry pada Materi Struktur Atom di SMA*. Universitas Tanjungpura.
- Dasuki,Hafizh *Insiklopedia Islam*, 1994, Jakarta: PT Ichtiar Baru Van Hoeve.

Depdikbud. Undang-Undang RI Nomor 20, Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional. (2013).

Dwi, Muslimah, Putri, Sutrisno, Skripsi *Efektifitas Pembelajaran Al-Qur'an Hadits dalam mengatasi kesulitan membaca Al-Qur'an di Madrasah Tsanawiyah Muallimin Muhammadiyah Cabang Makassar*, 2020, Universitas Muhammadiyah Makassar.

Enik Widiastuti. "Pengembangan Media Crossword Puzzle Accounting (CPA) Berbasis Elektronik sebagai Media Pembelajaran Akuntansi". *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*. Vol XV, No. 1, (2017).

Ermaita, Pargito, & Pujiati. "Penggunaan Media Pembelajaran Crossword Puzzle untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa". *Jurnal Studi Sosial*, vol 4 No. 1 (2016).

Fajri, Nurul. Johariah. Desember 2016. *Pengaruh Media Pembelajaran Crossword Puzzle terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Biologi*. *Jurnal Biologi dan Pembelajaran Biologi*. Vol 1 No 2.

Hamdu, Ghulam. Lisa, Agustina. April 2011. *Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar IPA di Sekolah Dasar*. *Jurnal Penelitian Pendidikan*. Vol 12 No 1.

Harlina. 2019. Skripsi *Perbandingan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle dengan Spelling Puzzle pada materi Sistem Gerak Manusia Kelas XI MA Madani Alauddin Pao-Pao*. Makassar.

Harmoni, Januari-April, *Implementasi Pembelajaran Al-Qur'an Hadits Terhadap Minat Belajar Peserta Didik*, *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*. Vol 2, No 1.

Hasyim, Adelina. *Metode Penelitian dan Pengembangan di Sekolah*. Yogyakarta: Media Akademi, 2016.

Hidayat, isnu. *50 Strategi Pembelajaran Populer*. (Yogyakarta: DIVA Press 2019).



Hidayat, Heri, dkk. Januari 2020. *Peningkatan Kualitas Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar kelas Tinggi dengan Menggunakan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Crossword Puzzle. Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah*. Vol 2. No.1.

Lestari, Irma Desember 2019. *Penerapan Metode Menghafal (FUN TEORY) dan Problematika dalam Pembelajaran Al-Qur'an Hadits di MTsN 1 Lansia*. Jurnal Ilmu Pendidikan. Vol 6 No 2.

Lubis, Rahmat, Rifai, dkk. September 2020. *Pembelajaran Al-Qur'an Hadits Era COVID-19 Tinjauan Metode dan Tujuannya pada Masyarakat di Kutacane Aceh Tengah*. Jurnal Ilmu Pendidikan Islam. Vol 4 No 2.

M. Siti & Mega Fajartia. Desember 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS 6 Padamata pelajaran Biologi*. Jurnal Pembelajaran Biologi. Vo. 6. No. 2.

Muhson, Ali. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi" Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, Vol. VIII. No 2. Tahun 2010.

Nata, Abuddin, *Metodologi Studi Islam*, Jakarta: PT Grafindo Persada, (2020).

Oktavia Sri Haryati dan Zakir Has. "Pengaruh Metode Pembelajaran Crossword puzzle terhadap Hasil Belajar Peserta didik pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII Bukit Raya Pekan Baru", *Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi FKIP UIR*, Vol 5, No 1, (2017)

Putri, Arina, Ida. *Peningkatan Partisipasi Belajar IPS siswa Kelas IX A SMPN 1 Lembah Gumanti Kabupaten Solok Berbantu Teka-teki Silang (Crossword Puzzle)*. Jurnal Aufklarung. Vol 3 No 3. (Oktober 2019).

Radili, Leni. Pengaruh Penggunaan *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi. *Jurnal E-Tech*, Vol 1 No.1 (2012).

Rahayu,Sri. “Pengembangan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Mata Pelajaran Penataan Barang Dagangan kelas XI Pemasaran SMK Negeri 1 Jombang”. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*. Vol 6 No 4, (2018).

Retno Kurniasih, “*Pengembangan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Berbasis Android pada Mata Pelajaran Dasar Perbankan Untuk Kelas X Akuntansi SMK YPKK 1 Sleman Tahun Ajaran 2017/2018*” (Skripsi, Yogyakarta, Universitas Negeri Yogyakarta, 2018).

Sadiman, Arief. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. (Jakarta: Rajawali Pers, 2009).

Sinaga, Yusni, *Peran Al-Qur'an dalam Menyikapi Pergeseran Bahasa dan Budaya*, Jurnal Bahasa dan Budaya, Vol 4, No 1. (Januari-Juli 2019).

Siska Arimadona, Rini Silvina. “Pengembangan Modul pembelajaran zat adiktif dan psikotropika berbasis *scientific approach* dengan Crossword Puzzle”. *Jurnal Pendidikan IPA Veteran*. Vol 3, No. 1, (2019).

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung:Alfabeta.2017).

Suryani, Nunuk & Leo, Agung. *Strategi Belajar-Mengajar*, (Yogyakarta:Ombak. 2012).

Sutarti, Titik. Edi, Irawan. *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. (Yogyakarta: CV Budi Utama. 2017)

Tim Puslitjaknov. *Metode Penelitian Pengembangan*. (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2008).

Wina Sanjaya,*Strategi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana Prenada Media, 2006).